

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan mengembangkan E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan siswa MTs peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan siswa MTs menggunakan jeni penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan 4D atau *Four-D* melalui tahapan secara sistematis yaitu tahap pendefinisian (*define*) dengan melakukan analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) dilakukukn dengan merancang kerangka modul, merancang tampilan modul sesuai tahapan – tahapan STEAM. Tahap pengembangan (*develop*) dengan cara memberikan hasil rancangan awal media kepada ahli media dan hli materi serta uji coba pengembangan kepada peserta didik skala kecil. Kemudian yang terakhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*) dengan cara menyebarkan link <https://online.flipbuilder.com/exgva/aqtf/> di peserta didik lewat *WhatsApp*.
2. Hasil validasi ahli materi yang dikembangkan mendapatkan rata – rata presentase sebesar 94,4% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkn rata – rata presentase sebesar 73,16% sehingga termasuk dalam kategori layak. Hasil uji coba pengembangan pada peserta didik dengan skala kecil memperoleh rata – rata presentase 76,67% maka termasuk kategori layak dan mendapatkan tanggapan positif terhadap media. Berdasarkan data tersebut, secara keseluruhan memperoleh rata – rata presentase 81,42% sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran matematika materi himpunan , khususnya untuk digunakan di MTs Sunan Barmawi Morodemak.
3. Hasil kepraktisan dari guru mata pelajaran mtematika MTs Sunan Barmawi mendapatkan rata – rata presentase 83% sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan dari peserta didik berskala kecil mendapatkan rata – rata presentase 87,89% sehingga media yang dikembangkan

termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kepraktisan guru dan peserta didik maka media E-Momath yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat praktis.

4. Hasil analisis penggunaan E-Momath berbasis STEAM dengan lembar *pre – test* dan *post – test* secara umum mengalami peningkatan pemecahan masalah. Sehingga pengembangan media E-Momath dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan siswa MTs Sunan Barmawi sebesar 0,44% dalam kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Elektronic Module Mathemamatic* (E-MOMATH) berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

B. Saran

Berdasarkan manfaat penelitian terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu sekolah dengan menjadikan media ini sebagai masukan atau pertimbangan.
2. Bagi guru, diharapkan media E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan dapat dijadikan media yang dapat membantu proses belajar matematika pada materi himpunan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya media peserta didik dapat meningkatkan semangat, aktif, kritis, dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi Himpunan siswa MTs.